

PARCOURS CITROËN

Règle du jeu

Jeu de 2 à 6 joueurs.

PRESENTATION DU JEU

1 plateau de jeu	2 paquets de cartes : PRIME - INFRACTION (33 + 33)
6 pions	1 sachet de jetons
2 dés	6 plaquettes de loyer
billets de banque	1 règle du jeu

PRÉPARATION

Chaque joueur reçoit 150 000 (soit : 10 x 1 000 ; 10 x 2 000 ; 4 x 5 000 ; 5 x 10 000 ; 1 x 50 000).

Un joueur se chargera de la banque.

Chaque joueur choisit sa couleur en prenant un pion et les 14 jetons adéquats (le sachet contient des jetons excédentaires en cas de perte) et une plaquette de loyer.

Placez les 2 paquets de cartes Prime et Infraction sur le plateau (faces cachées).

BUT DU JEU

Chaque jeton symbolise l'installation d'un parking sur une ville. Le vainqueur de la partie est le joueur qui, le premier, réussit à poser un jeton sur chacune des villes. (Chaque joueur ne peut placer qu'un seul jeton sur une même ville.)

AVANT DE COMMENCER

Chaque joueur pose son pion sur la case "DÉPART".

Tirez aux dés celui qui commencera à jouer le premier, le joueur qui tire le plus grand nombre commence. Ensuite, jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. (On ne rejoue pas si l'on fait un double.)

NOTA - Posez vos jetons à côté de vous à la vue de tous les joueurs.

Les exemples qui suivront seront expliqués comme s'il y avait 4 joueurs dans le jeu : BERNARD (bleu), VALÉRIE (vert), ROGER (rouge), et JANE (jaune).

LE JEU PEUT COMMENCER

Le premier joueur tire les deux dés et avance d'autant de cases. Conformément à la case sur laquelle il tombe, il en suivra les instructions.

EXPLICATION DES CASES

VILLES

Quand vous tombez sur une ville, vous avez intérêt à poser un de vos jetons (n'oubliez pas que le vainqueur du jeu est le joueur qui, le premier, a posé tous ses jetons). Le prix que vous devez payer pour poser un jeton sur une ville est marqué sur la ville elle-même.

EXEMPLE : ROGER (rouge) tombe sur BORDEAUX 7 000. Il paie 7 000 à la banque et pose son jeton rouge sur la case BORDEAUX, prouvant ainsi qu'il possède un parking sur BORDEAUX.

Si JANE - à son tour de jouer - tombe également sur BORDEAUX, elle agira comme ROGER : c'est-à-dire qu'elle paiera 7 000 à la banque, mais elle devra également payer à ROGER la somme indiquée sur la plaquette loyer BORDEAUX (9 000). Il est bien évident que c'est à ROGER de réclamer son loyer au moment venu.

Si - et cela arrive tôt ou tard - BERNARD tombe à son tour, il paiera 7 000 à la banque s'il désire avoir un jeton bleu sur BORDEAUX et il paiera le loyer inscrit sur la plaquette BORDEAUX à JANE et à ROGER.

Si BERNARD, et c'était également valable pour JANE et ROGER, ne veut pas s'installer sur une ville, il n'aura pas à payer la banque, mais il devra quand même payer un loyer à qui de droit (voir ci-avant).

AVANTAGES : Faire des économies.

INCONVÉNIENTS : Retard dans la pose des parkings sur les villes.

IMPORTANT

Si vous retombez sur une ville (ex. BORDEAUX) sur laquelle vous avez un jeton de votre couleur, vous n'avez pas à payer de loyer à personne (le paiement à la banque de l'installation de votre jeton sur une ville n'est dû que si le joueur veut s'installer sur un parking).

NOTA - Si vous avez besoin d'argent, la banque vous rachète votre parking au prix de l'installation, ou vous pouvez le vendre au joueur le plus offrant. Vous reprenez alors votre jeton.

LES CHEVRONS

Tirez la première carte sur le paquet PRIME, et conformez-vous aux instructions. Puis replacez-là sous le paquet.

LE MOTARD

Tirez la première carte sur le paquet INFRACTION, et conformez-vous aux instructions. Puis replacez-là sous le paquet.



Placez-vous où vous voulez sur le plateau de jeu et conformez-vous aux instructions de la case.

DÉPART

Échangez si vous le désirez votre pion et celui d'un autre joueur et conformez-vous aux instructions de la case sur laquelle vous êtes.

PÉAGE

Quand vous tombez sur la case PÉAGE, vous devez obligatoirement payer 5 000. Ces 5 000 sont mis en réserve (au centre du plateau par exemple) pour alimenter les bagarres. Dans le même temps, vous devenez propriétaire des pompes à essence et vous posez un jeton sur chacune des pompes. Dès lors, dès qu'un joueur s'arrêtera sur une de ces 2 pompes, il devra vous payer 5 000.

Cependant, si un autre joueur tombe sur la case PÉAGE, il remplacera vos jetons (qui vous sont rendus) par les siens et il devient ainsi propriétaire des pompes à essence, dont il encaissera les recettes.

ESSENCE

(Voir PÉAGE)

ALCOOTEST

Passez votre tour aussi longtemps que le jet de dés ne donnera pas un chiffre pair. Si le chiffre est pair, on avance d'autant. Si le chiffre est impair, on reste sur la case. Toutefois, on ne peut y rester plus de 2 tours.

BAGARRE

On a vu (voir VILLES) que lorsqu'un joueur tombe sur une ville, sur laquelle il possède déjà un jeton, il n'a rien à payer à personne.

Cependant, il peut si il le désire déclarer une bagarre commerciale sur cette même ville. Tous les joueurs présents sur la ville sont obligés de participer à la bagarre.

DÉROULEMENT DE LA BAGARRE

Tous les joueurs présents sur la ville de la bagarre commencent par compter le nombre de jetons qu'il leur reste à poser. Ensuite ils doivent multiplier le prix de l'installation de la ville concernée par le nombre de jetons qu'il leur reste effectivement à poser. La somme ainsi obtenue doit être posée au milieu du plateau.

EXEMPLE : ROGER présent à BORDEAUX n'a plus que 4 jetons à poser. Il déposera, faisant partie de la bagarre, la somme de 28 000 au milieu du plateau (soit 4 fois la valeur de la ville).

JANE également présente sur la ville et n'ayant plus que 3 jetons à poser, placera 21 000 au milieu du plateau (soit 3 fois la valeur de la ville).

BERNARD, aussi sur BORDEAUX, et ayant encore 6 jetons à poser devra placer au milieu du plateau 42 000.

RAPPEL :

Seuls les joueurs installés sur les villes sont concernés.

Une fois toutes les sommes mélangées au milieu du plateau chaque joueur tire les dés 1 seul ou les 2, selon votre choix ou les circonstances. Le 1^{er} joueur qui sort le chiffre (obligatoirement de 1 à 12) correspondant au nombre de jetons qu'il lui restait à poser (ce chiffre est celui avec lequel vous avez fait la multiplication par 7 000) remporte toute la mise au milieu du plateau. 3 essais sont autorisés. Dans le cas où le chiffre n'est pas réalisé, la mise est récupérée par les joueurs à l'exclusion de l'argent provenant de la case PÉAGE.

EXEMPLE : ROGER doit faire 4 avec un seul ou deux dés pour gagner la mise.

JANE doit faire 3 avec un seul ou deux dés pour gagner la mise.

BERNARD doit faire 6 pour gagner la mise (avec 1 seul ou deux dés).

IMPORTANT

Le joueur qui a déclenché la bagarre a cependant un avantage. D'abord, il tire les dés en premier, et si il sort son chiffre gagnant tout de suite, il empoche la mise sans attendre que les autres joueurs aient lancé les dés. Par contre, pour tous les autres joueurs, il doit y avoir un tour de dés complet. Dans le cas où plusieurs joueurs ont sorti leur bon nombre respectif, ceux-ci seront amenés à rejouer 1 ou plusieurs tours de dés jusqu'à ce qu'un seul joueur sorte son bon nombre, seul dans un tour de dés (il empoche seul la somme totale de la bagarre).

BONNE CHANCE ET BONNE ROUTE A TOUS

Copyright IEPS - PARIS

NB : Toutes les indications des cartes "PRIME" et "INFRACTION" ne sauraient en aucun cas engager la responsabilité d'AUTOMOBILES CITROËN, elles ne sont données qu'à titre indicatif.